ДВА МИРА II

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

TopWare INTERACTIVE

1С ФИРМА «1С»

Reality pump

⚠ Предупреждение о возможном вреде для здоровья

Эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету

Некоторые люди страдают припадками, возникающими в результате воздействия визуальных эффектов – например, мерцающего света или быстро сменяющихся во время игры изображений на экране. Даже люди, не испытывавшие ранее подобных приступов и не страдающие эпилепсией, могут быть подвержены им при определенных условиях.

Симптомами припадка могут быть головокружение, искажение визуального восприятия, судороги лицевых мышц, нервный тик, подергивание либо дрожание рук или ног, потеря ориентации в пространстве, спутанность либо кратковременное помутнение сознания. Припадки также могут сопровождаться потерей сознания или конвульсиями, в результате которых можно упасть или удариться о находящиеся рядом предметы и получить травму.

Если вы обнаружили у себя любой из этих симптомов, немедленно прекратите играть и проконсультируйтесь с врачом. Родители должны следить за состоянием детей и спрашивать у них о наличии вышеописанных симптомов, так как дети и подростки более подвержены приступам, нежели взрослые. Риск возникновения эпилептических припадков, связанных с повышенной чувствительностью к свету, можно снизить, если принять следующие меры: сидеть как можно дальше от экрана, использовать экран с меньшей диагональю, играть в хорошо освещенной комнате, не играть, если вы устали или не выспались, делать 10-15-минутные перерывы после каждого часа игры.

Если вы или ваши родственники страдаете припадками или эпилепсией, перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом.



Содержание

Сюжет 4
Установка игры 5
Активация 6
Системные требования 7
Главное меню 8
Меню сетевой игры 9
Создание персонажа 10
Интерфейс 10
Передвижение и битва 12
Сохранение и загрузка игры 16
Карта путешествий 17
Журнал заданий 18
Арсенал 19
- Навыки 19
- Снаряжение 24
- Преобразование предметов 24
- Предметы 26
- Алхимия 27
- Магия 28

Игровые персонажи 29
Деньги 30
Замки 32
Порталы 33
Алтари 34
Книги 34
Техническая поддержка 35
Быстрые команды 36
Геймпад Xbox 360 для Windows 37
Авторы 38
Лицензионное соглашения и ограниченная гарантия 42



Сюжет

Отрывок из рукописи «Анталор: прошлое, настоящее, будущее» за авторством магистра Боло Рикланнского:

«История нашей империи полна противоречий. Однако где бы она ни слагалась, в Каталоне или Новом Ашосе, повсюду люди говорят об одном.

О семье.

Все говорят о каталонце и его сестре, пришедших в наш мир, чтобы служить опорой друг другу. Она стала его разумом, он – ее мечом.

Но им не суждено было жить спокойно и счастливо. Во время нападения врагов сестра была тяжело ранена. Каталонец ринулся за помощью, однако, когда он вернулся, девушка исчезла...

Долгие месяцы он ищет ее следы по всему континенту, мечтая постичь истину – о его странствиях, будто бы знаменующих возвращение огненного бога Азирааля, слышны пересуды в каждой таверне.

Одни считают, что он убил тех, кто пленил его сестру. Другие утверждают, что он стал на их сторону. Но что самое поразительное: все единодушны в том, что враг безымянного героя – сам император Гандохар.

Война орков и людей завершилась, и многие стали жертвами этого противостояния.

Правду не спрятать.

Тирания нового правителя простерлась далеко за стены замка Вахмаар, и, очевидно, что упомянутые рассказы о брате и сестре дают надежду тем, кто жаждет свергнуть режим...»

Установка игры

Вставьте диск в устройство для чтения DVD. Если у вас включена функция «Автозапуск», на экране появится соответствующее меню. Если данная функция отключена, откройте папку «Мой компьютер» и выберите ответствующее устройство для чтения DVD. Двойным щелчком мыши запустите файл **Autorun.exe**, после чего откроется меню. Выберите в нем **«Установить «Два мира II»**, чтобы начать процесс установки игры.

Для сохранения данных программы на жесткий диск потребуется не менее 8 Гб свободного места. Для материалов, создаваемых в ходе игры (сохранений, скриншотов и так далее) и файлов подкачки необходимо дополнительное свободное место.

Если вы используете операционную систему Windows XP, сразу после завершения установки игры на рабочем столе появится значок, а в панели задач – строка, позволяющие запустить игру. Если вы используете операционную систему Windows Vista, запустите **«Два мира II»** с помощью Game Explorer.

Когда игра установится, в меню автозапуска появится кнопка «Выход». Если вы хотите начать играть сразу, выберите команду **«Начать игру»**.

Игру **«Два мира II»** можно запустить с рабочего стола (через панель запуска), а также с помощью меню «Пуск»: «Пуск» – «Все программы» – Reality Pump – **«Два мира II»**.

При работе с операционной системой Windows Vista воспользуйтесь Game Explorer, чтобы начать игру.

УДАЛЕНИЕ ИГРЫ «ДВА МИРА II»

Если вы используете операционную систему XP, для удаления игры **«Два мира II»** выберите: «Пуск» – «Панель управления» – «Установка и удаление программ». Выберите «Два мира II» и нажмите «Удалить».

Если вы используете операционную систему Vista/Windows 7, для удаления игры **«Два мира II»** выберите: «Пуск» – «Панель управления» – «Удалить».

После этого на экране появится диалоговое окно, уточняющее, желаете ли вы удалить все файлы, созданные вами за время игры, или изменить персональные настройки.

Активация

СЕРИЙНЫЙ НОМЕР

Во время первого запуска игры вам понадобится ввести 16-значный код, который представлен в комплекте с игрой. Введите номер. После этого он может понадобиться лишь при повторной установке игры.

ОНЛАЙН-АКТИВАЦИЯ

Для игры «Два мира II» обязательно требуется онлайн-активация.
Зарегистрировать приобретенную копию в Интернете весьма просто. После того, как вы запустили программу и ввели серийный номер, вам предложат активировать игру. Нажмите кнопку «Активировать» и подождите несколько секунд, пока программа подключится к серверу и процесс будет завершен.

Внимание: для онлайн-активации требуется интернет-соединение!

РЕГИСТРАЦИЯ

Регистрация не обязательна, однако она дает игроку ряд премуществ. Зарегистрированные пользователи получают доступ к различным дополнительным материалам и получают актуальную информацию об игре по электронной почте. Для получения эксклюзивных данных вам потребуется интернет-соединение и действующий адрес электронной почты.

Системные требования

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

- Процессор Intel или AMD (одноядерный) с тактовой частотой 2 ГГц)
- 1 Гб (2 Гб для Windows Vista и 7) оперативной памяти
- Операционная система: Windows XP
- Видеокарта Radeon HD, Geforce 8800GT с поддержкой Shader 3.0 и 512 Мб видеопамяти
- Мышь, клавиатура, устройство для чтения DVD, звуковая карта
- Интернет-соединение для активации и сетевой игры
- 8 Гб свободного места на жетском диске

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

- Процессор с Intel или AMD (многоядерный) с тактовой частотой 2,6 ГГц
- 4 Гб оперативной памяти
- Операционная система Windows Vista, Windows 7
- Видеокарта Radeon HD 2900, Geforce 8800 GTX
- Мышь, клавиатура, устройство для чтения DVD, звуковая карта 5.1
- Интернет-соединение для активации и сетевой игры
- 8 Гб свободного места на жестком диске

Главное меню

Новая игра
Начать прохождение сюжетной кампании.

Перед началом путешествия необходимо выбрать устройство для сохранения данных и определить внешность героя (подробнее об этом рассказано в разделе «Создание персонажа»).

Продолжить игру
Открывается меню загрузки игр, в котором представлены все сделанные ранее сохранения, в том числе и автоматически. Игрок может загрузить данные и продолжить путешествие, а также удалить ненужное сохранение – для этого надо нажать клавишу Delete.

Сетевая игра
Открывается меню сетевой игры (подробнее об этом рассказано далее).

Настройки
Открывается меню игровых настроек.

Графика: выбрать и изменить параметры игрового движка, такие как тени и изображение.

Управление: изменить параметры управления.

Интерфейс: изменить параметры интерфейса, скорректировать интервал между автоматическими сохранениями игры или отключить функцию автосохранения.

Звук: выбрать и изменить громкость музыки и звуковых эффектов.
Удалить сохраненные данные: удалить ненужные сохранения.

Меню сетевой игры

Выберите «Сетевая игра» в главном меню. Здесь можно создать нового персонажа или же изменить внешность существующего героя, назвать его, определить его расу, пол и класс. Когда создание героя будет завершено. Меню сетевой игры открывается нажатием клавиши Esc. В нем представлено несколько разделов:

- создать/присоединиться к игре;
- изменить данные персонажа;
- общаться с другими игроками;
- посмотреть списки лидеров;
- изменить настройки;
- покинуть город/деревню.

СЕТЕВЫЕ РЕЖИМЫ

«Поединок»
Противостояние команд по классическим правилам: сражение ведется до последнего героя.

«Дуэль»
Битва двух игроков лицом к лицу: останется только один!

«Приключение»
Сюжетная кампания из семи глав, в которой вам и вашей команде предстоит отправиться в долгое путешествие и найти потерянный артефакт по личному приказу самого императора.

«Деревня»
Стратегический режим, который позволит вам стать хозяином целого поселения. Возведение построек, управление селянами, защита их от врагов – лишь небольшая часть обязанностей того, кто претендует на звание образцового лидера.

«Охота на кристаллы»
Уникальный игровой режим, в котором команды соревнуются в быстроте и ловкости. Победившей считается та команда, которая соберет как можно больше синих кристаллов. При этом важно не нарваться на черепа, которые уничтожают все кристаллы вокруг, и внимательно следить за зелеными кристаллами, которые могут превратиться в черепа.

Создание персонажа

В меню создания персонажа можно определить, как будет выглядеть герой, или выбрать предлагаемый вариант наружности. Для просмотра доступных параметров используется правая кнопка мыши, для поворота персонажа нужно нажать и удерживать левую кнопку мыши. Увеличить или уменьшить изображение можно прокручивая колесо мыши. Чтобы выбрать готового героя, нужно нажать клавишу Enter.

Вы можете определить телосложение героя, а также изменить черты его лица, выбрать цвет кожи или сделать татуировку. Чтобы подтвердить выбор, нужно нажать клавишу Enter, затем можно приступить к игре.

В игре предусмотрено использование горячих клавиш. Прежде чем назначить горячую клавишу для выбора предмета, необходимо убедиться, что оружие героя убрано в ножны.

ПРИМЕЧАНИЕ: в качестве горячих клавиш можно использовать цифры от 1 до 0.

Чтобы «привязать» какой-то предмет к клавише, нужно открыть арсенал, выбрать предмет, а затем нажать клавишу ⇧ и желаемую клавишу с цифрой.

ПРИМЕЧАНИЕ: во время боя функциональность горячих клавиш изменяется: с их помощью используется особое оружие и приемы (подробнее об этом – в разделе «Передвижение и битва»).

Интерфейс

В интерфейсе отображается следующая информация.

1. Здоровье (красная сфера) – если запас здоровья иссяк, герой должен выпить исцеляющий эликсир, съесть что-нибудь полезное, найти алтарь или же разоружиться и дождаться, когда раны затянутся сами собой.

2. Мана (синяя сфера) – запас магической энергии, расходуемой во время прочтения заклинаний. Его можно восстановить с помощью эликсира маны или же прочтя молитву у определенного алтаря.

3. Физическая энергия (золотая сфера) – показатель снижается при быстром беге и восстанавливается сам по себе со временем.



4. Красная полоска –индикатор здоровья врага.

5. Зеленая полоска – индикатор опыта героя.

6. Панель быстрых команд – горячие клавиши для мгновеного выбора определенных действий во время боя.

7. Мини-карта.

8. Расстояние до места назначения: золотой флажок – метка выполняемого задания; голубой – метка, поставленная игроком.

9, 10. Эти значки появляются, когда герой путешествует верхом. 9 обозначает выносливость скакуна, а 10 – уровень его здоровья.

11. Индикатор розыска – если герой совершит преступление или правонарушение (например, обнажит оружие в толпе или нападет на мирного гражданина), в верхнем правом углу экрана появится изображение меча, которое по мере новых проступков будет приобретать более интенсивный красный оттенок. Когда наконечник меча станет багровым, стражи порядка устроят на героя настоящую охоту. В этом случае лучше спрятаться в безопасном месте, подальше от пытливых глаз, и дождаться, когда дурная слава пойдет на убыль.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И БИТВА

ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Движение мыши	Управление камерой.
Ⓦ Ⓐ Ⓢ Ⓓ	Управление героем.
Клавиша ПР	Действие или прыжок.
(мышь)	Нажать и удерживать во время движения, чтобы перейти на быстрый бег. При этом необходимо обратить внимание на показатель физической энергии: если золотая сфера опустеет, герой не сможет быстро бежать, пока запас физической энергии не восстановится.
(мышь)	Нажать и удерживать для перемещения крадучись; это действие необходимо для нанесения бесшумного смертельного удара.
Клавиша Esc	Открыть главное меню.

НА ЛОШАДИ

Клавиша Ⓗ	Нажать, чтобы подозвать лошадь, или скакать на обычной скорости.
Клавиша ПР	Оседлать скакуна. Совершить прыжок.
Ⓦ Ⓐ Ⓢ Ⓓ	Изменять направление движения лошади.
(мышь)	Ритмично нажимать для перехода на галоп.
Клавиша ПР	Сойти с лошади.

НА ЛОДКЕ

Клавиши Ⓐ, Ⓓ	Править лодкой, изменяя положение штурвала. Направление ветра показывает красный флажок на мачте и стрелки на мини-карте.
Кнопка ПР	Сесть в лодку.
Клавиши Ⓦ, Ⓢ	Нажать и удерживать, чтобы изменить положение судна и натянуть паруса.

БИТВА

Клавиша Ⓕ	Достать выбранное оружие из ножен.
(мышь)	Напасть на врага.
(мышь)	Нажать и удерживать для отражения ударов врага.

Быстрое переключение

Ⓡ и Ⓣ – выбрать набор снаряжения во время битвы.

Примечание: прежде чем использовать быстрое переключение, необходимо назначить соответствующие кнопки для конкретных наборов снаряжения в меню снаряжения.

БЛИЖНИЙ БОЙ



Наведение на цель – система ближнего боя предполагает автоматическое наведение на цель, которое существенно помогает герою во время битвы с серьезными соперниками. Точность автоматического прицела зависит от того, насколько далеко находится враг, и от позиции героя (он должен стоять лицом к противнику).

Ⓕ – достать выбранное оружие из ножен.

Левая кнопка мыши – напасть на врага. Если герой безоружен, он вступит в рукопашный бой.

Правая кнопка мыши – нажать и удерживать для отражения ударов врага.

Быстрые команды в ближнем бою

В зависимости от выбранной тактики в ближнем бою можно использовать два различных набора быстрых команд.

Нападение: ①, ②, или ③ – выполнить особые атаки в зависимости от вида выбранного оружия; при этом наносится повышенный урон, однако для повторного осуществления выбранного действия потребуется некоторое время.

Защита (при блоке): ①, ②, или ③ – выполнить особые защитные приемы в зависимости от вида выбранного оружия; при этом наносится повышенный урон, однако для повторного осуществления выбранного действия потребуется некоторое время.

Семь основных стилей ближнего боя

Одноручное оружие позволяет использовать навык «Подлый прием», при этом защита героя снижается.

Одноручное оружие и щит открывают навык «Ударная волна», при этом возрастает эффективность блокирования ударов.

Одноручное оружие и факел – такое сочетание полезно в темноте и при развитом навыке «Огненный удар»; скорость нанесения урона и эффективность защиты героя при этом снижаются.

Двойное одноручное оружие – герой может использовать сразу два вида оружия, по одному в каждой руке; при этом объем наносимого урона увеличивается, а эффективность защиты снижается.

Тяжелое двуручное оружие наносит урон защищенному доспехами сильному противнику, способно пробить броню, однако скорость нанесения урона при этом невысока.

Двуручное оружие обладает улучшенными разрушительными свойствами и широким радиусом атаки, однако при этом скорость нанесения урона невелика, равно как и эффективность блокирования ударов врага.

Ножи и кинжалы незаменимы для скрытных убийств – когда есть возможность подкрасться к врагу и нанести ему «Смертельный удар».

ДАЛЬНИЙ БОЙ

Нельзя использовать стрелы, если герой вооружен мечом, – для поражения врага на расстоянии необходим лук.

Левая кнопка мыши – нажать и удерживать для натяжения тетивы. Чем дольше удерживать кнопку, тем сильнее будет выстрел: чем длиннее красный обод, появившийся вокруг креста наведения, тем точнее будет выстрел. Скорость и сила натяжения тетивы зависят от вида лука и развития навыков быстрого, простого и мощного выстрела.

Чтобы выстрелить, отпустите левую кнопку мыши.

Клавиша ⓧ – нажать во время натяжения тетивы (при этом необходимо удерживать левую кнопку мыши) для переключения между режимами прицельной стрельбы и стрельбы на поле боя, чтобы более точно атаковать врага.

Быстрые команды в дальнем бою

В зависимости от выбранного режима – прицельной стрельбы или метания стрел – в дальнем бою можно использовать два различных набора быстрых команд. При этом наносится повышенный урон, однако для повторного осуществления выбранного действия потребуется некоторое время.

Метание стрел – в этом режиме открывается все поле боя, а герой прицеливается автоматически (при этом точное наведение невозможно).

① – **«Ледяная стрела»:** нажать, удерживать и отпустить левую кнопку мыши для выстрела после выбора навыка.

② – **«Град стрел»:** нажать, удерживать и отпустить левую кнопку мыши для выстрела после выбора навыка. Обратите внимание: в режиме метания стрел все выпущенные стрелы поражают врага на одинаковом расстоянии. Чтобы нанести повреждения одновременно нескольким противникам, находящимся в разных местах, необходимо перейти в режим прицельной стрельбы и выбрать навык «Град стрел» (подробнее об этом рассказано ниже).

③ – **«Огненная стрела»:** нажать, удерживать и отпустить левую кнопку мыши для выстрела после выбора навыка.

Прицельная стрельба – в этом режиме отдельных врагов можно увидеть крупным планом и используется точное наведение на цель (при этом автоматическое наведение невозможно).

① – **«Отравленная стрела»:** нажать, прицелиться, удерживать и отпустить левую кнопку мыши для выстрела после выбора навыка.

② – **«Град стрел»:** нажать, прицелиться, удерживать и отпустить левую кнопку мыши для выстрела по нескольким целям после выбора навыка.

③ – **«Отвлекающая стрела»:** нажать, прицелиться, удерживать и отпустить левую кнопку мыши для выстрела после выбора навыка.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Если герой обладает магическими навыками, у него есть посох и амулет, он сможет использовать заклинания в бою.

От ① до ⓪ – быстрые команды для магии; перед началом колдовства необходимо выбрать заклинание, представленное в наборе быстрых команд.

Левая кнопка мыши – нажать и удерживать до тех пор, пока ось магии не превратится в полный круг, а затем отпустить кнопку. Время произнесения заклинания зависит от количества карт в амулете и развития навыка «Ворожба».

Правая кнопка мыши – нажать и удерживать, чтобы отразить нападение врага. Во время блокирования удара, кнопки ①, ② и ③ вызывают специальные приемы защиты.
При этом наносится повышенный урон, однако для повторного осуществления выбранного действия потребуется некоторое время.

① – нанести усмиряющий удар в голову с возможностью сбить врага с ног (при этом необходимо удерживать правую кнопку мыши).

③ – пробить защиту врага (при этом необходимо удерживать правую кнопку мыши).

ОБЫСК ВРАГОВ

Обыск тел поверженных врагов – отличный способ обзавестись деньгами.

Клавиша ПР – обыскать труп врага.

Более подробно о способах заработать рассказано в разделе **«Деньги»**.

Сохранение и загрузка игры

Сохранить или загрузить игру можно в любой момент в главном или игровом меню.

Сохранение игры

Esc – выйти в игровое меню и выбрать команду «Сохранить».
Если не ввести название нового сохранения, оно будет создано автоматически и содержать информацию о местонахождении героя и игровом времени. Каждое сохранение сопровождается небольшим скриншотом.

Загрузка ранее сохраненной игры

Esc – выйти в игровое меню и выбрать команду «Загрузить». Перед загрузкой данных не забывайте сохранить текущую игру.

Последнее сохранение можно загрузить из главного меню – для этого выберите «Продолжить игру».

Автоматическое сохранение
По умолчанию в игре используется функция автоматического сохранения. Игроку доступны последние три сохранения. В разделе «Настройки» в главном меню можно изменить интервал между автоматическими сохранениями (от 5 до 30 минут) или же отменить эту функцию. Впрочем, даже в этом случае игра будет автоматически сохраняться в особо важных для развития сюжета точках.

Карта путешествий

Свиток с нарисованной от руки картой пригодится герою во время путешествия по Анталору.

F3 – открыть карту путешествий.

ПРИМЕЧАНИЕ: по умолчанию карта путешествий связана с кнопкой F3, однако для нее можно задать любую кнопку в круговом меню либо в разделе «Предметы» в арсенале.

Мышь	Изменить масштаб карты
Мышь + Ctrl	Обозначить место на карте; пометку может удалить только игрок.
Мышь	Поставить активную метку на карте, чтобы выбранное место отображалось на мини-карте.
Мышь	Скрыть или показать области игрового мира.
Esc	Ракрыть карту путешествий и продолжить игру.

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТЕ

- Метка выполняемого задания
- Метка пункта назначения
- Место выполнения задания (пульсирующая метка)
- Пункт назначения
- Крупное поселение или город (большая желтая метка)
- Важный персонаж (синяя метка)
- Персонаж, готовый дать задание (голубая метка)
- Достопримечательность (небольшая синяя метка)
- Важное место (зеленая пульсирующая метка)
- Портал
- Подземелье (небольшая серая метка)
- Алтарь (большая пульсирующая синяя метка)

Журнал заданий

В журнал заданий заносится информация о делах героя и его успехах в выполнении разнообразных поручений. Все задания, сопровождаемые подробным описанием и иногда подсказками, отсортированы по игровым главам и гильдиям, к которым относятся, и подразделяются на три группы: текущие, завершенные и невыполненные.

F3 – открыть журнал заданий.

ПРИМЕЧАНИЕ: для журнала заданий можно задать любую кнопку в круговом меню либо в разделе **«Предметы» в арсенале** с помощью ⇧.

Правая кнопка мыши – отметить задание: на мини-карте будет обозначено место, связанное с выполнением задания.

Левая кнопка мыши – отметить задание на карте: на карте путешествий появится флажок, обозначающий место выполнения задания.



Арсенал

Арсенал героя состоит из пяти разделов, в которых игрок может использовать и изменять навыки героя, его снаряжение, предметы, эликсиры и заклинания.

Чтобы открыть ареснал, используйте клавиши от F1 до F5.

С помощью левой кнопки мыши можно выбрать соответствующий раздел арсенала: «Навыки», «Снаряжение», «Предметы», «Ингредиенты» и «Заклинания»; а также получить доступ к трем важнейшим системам – преобразования предметов, приготовления эликсиров и создания заклинаний.

 НАВЫКИ 

Во время путешествия по Анталору герою предстоит выполнять разнообразные задания и поручения, выигрывать соревнования и собирать предметы, а у игрока появятся очки опыта, которые можно вложить в развитие персонажа и улучшить перечисленные ниже параметры.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Меткость
Меткость необычайно важна для магов и стрелков; этот параметр определяет, насколько успешно герой использует оружие дальнего боя – луки или магические заряды.

Выносливость
Способность персонажа сопротивляться вражеским атакам, непосредственно влияющая на максимальный запас его здоровья.

Сила
Сила свидетельствует о физической форме героя; именно от этого показателя зависит урон, наносимый им в бою, вес его снаряжения и тип доспехов, которые он может носить.

Сила воли
Сила воли влияет на разум и интеллект персонажа; этот параметр чрезвычайно важен для магов.

ОЧКИ НАВЫКОВ

Очки навыков распределяются для развития героя сообразно выбранной тактике и стилю игрока. Некоторым навыкам герой может научиться у игровых персонажей, для овладения другими потребуются специальные книги навыков.

ОПИСАНИЕ НАВЫКОВ

Некоторые навыки универсальны, в то время как другие являются специфическими для класса героя. Эффективность использования навыка зависит от его уровня. Навыки делятся на шесть категорий: общие, ремесленные, навыки воина, стрелка, мага и ассасина.



ОБЩИЕ НАВЫКИ



Полезны для героя вне зависимости от выбранной специализации.



«Физическая энергия» увеличивает запас физической энергии, расходуемый во время быстрого бега.



«Сопротивляемость силам стихий» повышает устойчивость к воздействию огня, холода, электричества и духовному урону.



«Сопротивляемость яду» увеличивает устойчивость к воздействию отравляющих веществ.



«Восстановление сил» повышает скорость выздоровления разоруженного героя.



«Сопротивляемость физическому урону» повышает устойчивость к физическим атакам.



РЕМЕСЛЕННЫЕ НАВЫКИ



Влияют на способность героя улучшать снаряжение и преобразовывать предметы.



«Работа с металлами» увеличивает максимальный уровень улучшения всех предметов.



«Изготовление доспехов» увеличивает максимальный уровень улучшения брони; базируется на навыке работы с металлами.



«Изготовление оружия» увеличивает максимальный уровень улучшения оружия ближнего боя; базируется на навыке работы с металлами.



«Изготовление щитов» увеличивает максимальный уровень улучшения всевозможных щитов; базируется на навыке работы с металлами.



«Изготовление луков» увеличивает максимальный уровень улучшения луков; базируется на навыке работы с металлами.



«Алхимия» повышает способность героя создавать более сильные и эффективные эликсиры.



«Работа с камнями» увеличивает максимальный уровень улучшения предметов с кристаллами и позволяет соединять камни в кристаллы более высокого уровня.



НАВЫКИ АССАСИНА



Влияют на силу и эффективность специальных приемов героя в ближнем бою.



«Установка ловушки» позволяет размещать более эффективные капканы.



«Перемещение крадучись» увеличивает скорость героя при скрытном передвижении.



«Смертельный удар» уменьшает расстояние, с которого герой может бесшумно устранить врага с помощью ножа.



«Взлом замка» увеличивает время для открытия сундука, шкафа или двери вручную и вероятность автоматического взлома. Более подробная информация об этом приведена в разделе **«Замки»**.



«Воровство» увеличивает время для осуществления карманной кражи. Более подробно об этом рассказано в разделе **«Деньги»**.



НАВЫКИ МАГА



Влияют на способность героя колдовать и создавать заклинания.



«Магия воздуха» увеличивает максимальное количество карт магии воздуха, которые одновременно помещаются в амулет.



«Магия огня» увеличивает максимальное количество карт магии огня в амулете.



«Магия воды» увеличивает максимальное количество карт магии огня в амулете.



«Магия земли» увеличивает максимальное количество карт магии земли в амулете.



«Некромантия» увеличивает максимальное количество карт некромантии в амулете.



«Мудрость» увеличивает максимальное количество карт воплощения в амулете.



«Знания» позволяют увеличить максимальное количество карт преобразования в амулете.

 «Восстановление маны» ускоряет восполнение запаса маны.

 «Призыв» влияет на количество и время пребывания на поле боя существ, установленных ловушек и возведенных алтарей.

 «Мистицизм» сокращает расход маны при использовании заклинания.

 «Ворожба» сокращает время произнесения заклинаний.

 НАВЫКИ СТРЕЛКА 

Увеличивают силу и эффективность специальных атак героя в дальнем бою.

 «Град стрел» увеличивает число стрел, выпускаемых одновременно.

 «Меткая стрельба» увеличивает объем физического урона, наносимый противнику в режиме прицельной стрельбы.

 «Сосредоточенность» увеличивает количество целей, которые можно поразить в режиме прицельной стрельбы.

 «Простой выстрел» увеличивает базовый показатель натяжения тетивы лука.

 «Быстрый выстрел» ускоряет натяжение тетивы лука.

 «Мощный выстрел» увеличивает максимальное натяжение тетивы, что существенно влияет на скорость и силу выстрелов.

 «Критическое попадание» повышает шанс нанесения критического удара при стрельбе из лука.

 «Огненная стрела» наносит урон от огня при стрельбе из лука.

 «Ледяная стрела» наносит урон от холода при стрельбе из лука, что позволяет замедлить или заморозить врага.

 «Отвлекающая стрела» создает иллюзию, отвлекающую противника, и вызывает взрыв, наносящий врагам урон.

 «Отравленная стрела» повышает шанс нанесения урона от яда и позволяет замедлить врага.

 НАВЫКИ ВОИНА 

Влияют на силу и эффективность специальных приемов героя в ближнем бою.

 «Блок» снижает получаемый урон во время боя.

 «Подлый прием» увеличивает возможность на время ослепить противника. Используется только с одноручным оружием.

 «Ударная волна» позволяет сдержать натиск противника и нанести ему дополнительный урон. Используется только со щитами и древковым оружием.

 «Огненный удар» позволяет использовать факел в качестве вспомогательного оружия и наносить дополнительный урон от огня. Используется только с факелом в левой руке.

 «Удар с разворота» позволяет атаковать всех противников вокруг с дополнительным уроном. Используется только с двуручным оружием.

 «Оглушение» увеличивает физический урон и вероятность оглушить врага. Используется только с булавами.

 «Вырывание щита» увеличивает шанс выбить у противника щит. Используется только с секирами.

 «Пробивание блока» позволяет пробить защиту врага и нанести ему дополнительный урон.

 «Ментальный удар» наносит всем находящимся рядом противникам духовный урон и увеличивает вероятность оглушения врагов.

 «Сбивание с ног» увеличивает вероятность повергнуть противника наземь и мгновенно убить его с помощью любого оружия ближнего боя. Действует только на людей и человекообразных существ.

 «Контрудар» увеличивает вероятность критического удара при атаке любым оружием, а также урон, наносимый при контратаке, и вероятность особого приема.

 «Натиск» позволяет нанести мощный удар с дополнительным уроном. Используется только с мечами.



СНАРЯЖЕНИЕ



В этом разделе показаны все предметы, используемые героем. При желании игрок может улучшать, разбирать и менять оружие, а также создавать наборы доспехов. Красным подсвечены предметы, не используемые героем из-за недостаточного владения навыками или нехватки опыта. В описании каждого предмета, которое выводится на экране слева в окне подсказки, перечислены требования, которым должен соответствовать герой, чтобы использовать вещь.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТА

Левая кнопка мыши – надеть или снять предметы одежды, вооружить или разоружить героя.

Правая кнопка мыши – отправить выбранный предмет снаряжения на наковальню, чтобы улучшить его благодаря системе преобразования предметов.

Правая кнопка мыши – выбросить ненужные предметы.

Ⓡ и Ⓣ– переключиться между наборами снаряжения. Готовые для использования наборы отображаются в виде трех значков. Во время битвы достаточно выбрать один из заданных наборов, используя горячие клавиши.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

РАБОТА С МЕТАЛЛАМИ

Технология преобразования позволяет улучшать или разбирать на части различные предметы. По большей части, предметы снаряжения можно разобрать на части, которые впоследствии пригодятся для улучшения различного оружия, доспехов или щитов. Для этого понадобится навык работы с металлами. Когда он будет развит до десятого уровня, герой освоит дополнительные умения: **«Изготовление оружия»**, **«Изготовление доспехов»**, **«Изготовление луков»** и **«Изготовление щитов»**.

После отправки выбранного объекта на наковальню, откроется окно преобразования предметов: в нем нужно выбрать одно действие – «Улучшить» или «Разобрать». Для усовершенствования предмета понадобятся различные ингредиенты: сталь, железо, дерево и ткань, и их можно получить, разбирая на части предметы. Чем сильнее улучшать предмет, тем больше исходных материалов потребуется для работы с ним.

Правая кнопка мыши – открыть меню преобразования предметов.

Перемещать курсор для выбора различных действий и ячеек.

Левая кнопка мыши – выбрать отмеченное действие или ячейку.

РАБОТА С КАМНЯМИ

Технология преобразования предметов позволяет игрокам работать с кристаллами мастерства: украшать ими доспехи и оружие, тем самым увеличивая поражающую силу и прочность предмета. Кристаллы мастерства могут быть инкрустированы в одну из пяти ячеек, которые представлены в меню преобразования предметов. Шестая ячейка предназначена для замыкающего кристалла – его добавление делает невозможным дальнейшее преобразование предмета.

Щелчком мыши выберите отмеченное действие или ячейку.

При помощи правой кнопки мыши можно удалить кристалл мастерства из соответствующей ячейки. Если добавлен замыкающий пристал, остальные камни навсегда останутся в предмете.



Также при изучении соответствующего навыка игроки смогут объединять два кристалла в один, более мощный, камень.

ИЗМЕНЕНИЕ ЦВЕТА

Наконец, технология преобразования предмета позволяет менять цвета наборов оружия, мантий и многих других вещей. Красители можно купить у торговцев или же найти в различных регионах Анталора. После этого достаточно поместить краситель в одну из четырех ячеек, представленных внизу в меню преобразования предмета.

Правая кнопка мыши – открыть меню преобразования предметов.

При помощи курсора выберите ячейку для красителя.

Левая кнопка мыши – изменить цвет выбранного предмета.





ПРЕДМЕТЫ



Предметы для использования, к которым можно получить быстрый доступ.

БЫСТРЫЙ ДОСТУП К ПРЕДМЕТАМ

В окне выбора быстрых команд для каждого предмета можно назначить кнопку от ① до ⓪, чтобы закрепить его за соответствующей кнопкой. Завершив настройку быстрых команд, закройте раздел и вернитесь в арсенал.
Кнопки быстрого доступа для наиболее важных предметов уже назначены, однако их значения можно изменить в любой момент.

ПРЕДМЕТЫ

Карта путешествий поможет сориентироваться в огромном мире Анталора. Более подробная информация представлена в разделе «Карта путешествий». Для открытия карты по умолчанию используется клавиша (F6).

Журнал заданий – список заданий и статус их выполнения. Более подробная информация представлена в разделе «Журнал заданий». Для быстрого доступа по умолчанию используется клавиша (F7).

Журнал репетиции отображает статистику боёв персонажа, его репутацию в различных гильдиях Анталора.

Факел освещает местность вокруг героя. Особенно полезен в тёмных подземелиях.

Эликсиры любые эликсиры, будь то найденные, купленные, украденные или самостоятельно сваренные, могут быть использованы во время боя при помощи клавиш Ⓝ (для эликсиров здоровья) и Ⓜ (для эликсиров маны).

ЛОВУШКИ

В Анталоре можно приобрести ловушки нескольких типов.

Капкан используется для поимки и удерживания жертвы в течение некоторого времени, изредка он наносит смертельный урон. Устанавливается многократно.

Обычная ловушка срабатывает, когда в ней оказывается жертва – запускается смертоносный механизм, наносящий средний урон: ядовитые шипы, вспарывающие лезвия или другие приспособления. Устанавливается многократно.

Бомба-ловушка – смертоносное устройство, сочетающее достижения инженерного искусства и алхимии и наносящее огромный урон отдельному противнику или же группе врагов. Используется один раз.

ОКО



Око – уникальный артефакт, позволяющий герою видеть незримое. Оно представляет собой бестелесную ауру в форме глаза, невидимую для людей. Око перемещается по воздуху, куда ни пожелает игрок, и может проникнуть в любое потайное место. Изображение того, что попадает в поле зрения Ока, видит герой. Некоторые артефакты подобного рода могут устанавливать ловушки или даже поражать врагов магическими зарядами, однако же большинство подобных предметов нельзя использовать многократно. Для Ока лучше всего назначить кнопку в круговом меню быстрых команд или в меню снаряжения.

Управление Оком во время полёта осуществляется при помощи мыши.

Ⓦ Ⓐ Ⓢ Ⓓ– управление зрачком Ока.

Правая кнопка мыши – ускорить перемещение Ока.

Левая кнопка мыши – запустить защитный механизм Ока – ловушку или магические заряды. ПРИМЕЧАНИЕ: подобные возможности присущи лишь некоторым разновидностям Ока.

(Esc) – возвратить Око герою; после того как будет налажена ментальная связь, Око всегда найдет обратный путь к своему хозяину.



АЛХИМИЯ



Переносной набор для алхимических опытов и приготовления эликсиров позволит игроку создавать ценные зелья, которые помогут герою во время его путешествия. Ингредиенты можно собирать в разных областях Анталора (растения), забирать с трупов убитых врагов (части тел животных и чудовищ) или же приобретать в лавках.

Левая кнопка мыши – поместить ингредиенты в алхимический котел.

Щёлкните по значку в верхнем левом углу, чтобы смешать несколько ингредиентов и получить зелье.

Щёлкните по соответствующей кнопке, чтобы сохранить или выбросить рецепт.

Можно экспериментировать с рецептурой снадобий и сочетать различные вещества по своему усмотрению. Для лучшего результата стоит попробовать соединить ингредиенты с похожими свойствами. При удачном стечении обстоятельств можно приготовить множество полезных эликсиров, которые изменят героя, восстановят его здоровье и запас маны. Стоит учесть, что нельзя одновременно употреблять больше трех эликсиров, изменяющих параметры персонажа: если выпить еще одно снадобье, эффект трех действующих эликсиров автоматически будет снят.



МАГИЯ

Система создания заклинаний основана на использовании амулетов и карт магии, которые являются составляющими заклинаний. В Анталоре действуют пять школ магии: четыре базируются на четырех элементах – воздухе, земле, огне и воде, последняя же строится вокруг таинственной вериты



Карты воплощения определяют механику произнесения конкретного заклинания: это может быть атакующий заряд, чары или установка ловушки.



Карты воздействия обуславливают тип заклинания и его принадлежность к одному из элементов.

Карты преобразования используются взамен карт воплощения или воздействия.

Заклинание, готовое для применения, должно состоять как минимум из одной карты воплощения и одной карты воздействия. Если использовать одновременно несколько карт одного типа, это увеличит силу заклинания.



При помощи левой кнопки мыши откройте магический амулет.

При помощи колесика мыши можно переключиться между картами, помещенными одна на другую.

Используйте левую кнопку мыши, чтобы поместить карту в выбранную ячейку.

Удалить карту из выбранной ячейки можно при помощи правой кнопки мыши.

Когда заклинание будет готово, амулет начнет мерцать – это значит, что заклинание готово (неверное заклинание нельзя применить).






ГОРОЖАНЕ

Большая часть населения Анталора занята рутинными делами. У некоторых людей просто не найдется времени для чужака, однако когда его действия затронут их лично, они непременно отреагируют. Так что герою стоит быть внимательнее, если он решит кого-то ограбить или на кого-нибудь напасть. Другие прохожие с радостью готовы пообщаться и даже дать задание – судьбоносное или же не влияющее на ход игры, однако привносящее в нее элемент неожиданности.
Герой станет палочкой-выручалочкой для многих горожан, попавших в беду.

БАНДИТЫ

У головорезов есть свои привычные сферы влияния. Они не обратят на постороннего никакого внимания, если вдруг один из них не проявит к нему интерес или если герой не решит напасть первым.

ТОРГОВЦЫ

Обычно мастера прилавка работают в городах. У них можно приобрести любые товары или же, напротив, продать им что-нибудь ненужное.
Обычно торговцы связаны с гильдиями, так что скидки напрямую зависят от репутации героя в соответствующей гильдии. Подробнее об этом можно узнать в разделе «Финансовые вопросы».

СТРАЖИ

Стражи порядка несут службу лишь в городах и поселениях Анталора (при условии, что герой не объявлен в розыск). Если они рядом, значит, закон неумолим. Стоит только обнажить клинок или дать пинок какому-нибудь неприятному прохожему, и всеобщее внимание обратится на возмутителя спокойствия: в правом верхнем углу экрана появится значок в виде меча, кроме того, будет сделано предупреждение о том, что необходимо вести себя подобающим образом. Если не остановиться и продолжить нарушать закон, дурная слава героя увеличится и меч обагрится кровью. Как только кровь подступит к рукояти меча или же герой совершит серьезное преступление, стражи устроят настоящую охоту за его головой и не прекратят облаву, пока не отыщут его. Некоторые стражи весьма энергичны, другие ленивы; одни двигаются стремительно и ловко, другие – медленно и неторопливо, но при этом все они придерживаются единого мнения: «Однажды каждый добропорядочный гражданин совершит проступок, и я буду защищать закон. Закон точно победит!»

ВРАЧЕВАТЕЛИ ДУШ

Врачеватель душ избавит героя от бремени познания – достаточно заплатить ему, и он совершит ритуал возвращения. Врачеватель душ очистит древо навыков героя и позволит заново распределить очки навыков.

МУЗЫКАНТЫ

В основном эти люди встречаются в городах. Они развлекают толпу своим искусством, но также могут обучить героя своему ремеслу, приносящему доход.



Многие также продают инструменты и ноты, позволяющие играть новые мелодии. Подробнее об этом рассказано в разделе «Деньги».

ГОРОДСКИЕ ГЛАШАТАИ

Громкими голосами глашатаи оповещают население крупных городов о том, что происходит в окрестностях. Иногда эта информация может быть весьма полезной.





Деньги – зло, однако без них даже в Анталоре делать нечего. Монеты – универсальное денежное средство, действующее во всех населенных пунктах. По счастью, способов набить карманы звонким металлом предостаточно.

ИГРА В КОСТИ

В определенных местах герою представится возможность проверить благосклонность фортуны. Когда он приблизится к игорному столу, нужно нажать клавишу (ПР), и появится экран игры в кости. Далее необходимо выбрать вид игры и сделать ставку, используя клавиши (+) и (–). Теперь пора бросать кости (левая кнопка мыши) и довериться воле случая! Если захочется взять судьбу в свои руки, можно попробовать пнуть стол (нажать клавишу (ПР)).

ЛАВКИ (ПОКУПКА И ПРОДАЖА ПРЕДМЕТОВ)

Торговцы в Анталоре предлагают огромный ассортимент товаров, преимущественно оружие, доспехи, волшебные предметы и еду. Некоторые занимаются только продажей, другие не брезгуют покупкой вещей у прохожих. Если у героя есть предметы, которые интересны торговцу, это поспособствует его благосостоянию. Большинство лавок закрыты ночью и открываются на рассвете. Если нажать кнопку (ПР), когда торговец будет в центре внимания героя, подошедшего к лавке, откроется окно торговли. Для перемещения по нему используется **левая кнопка мыши**. Чтобы купить или продать выбранный предмет, надо нажать кнопку **правую кнопку мыши**.

ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ

Помощь жителям Анталора и выполнение их поручений – верный способ легально заработать несколько монет и вдобавок получить признательность горожанина. Иные даже готовы вручить своему спасителю не только монеты, но и ценности, однако же есть и те, кто решит, что полезной информации в обмен на услуги вполне достаточно.

ОБЫСК ВРАГОВ

После битвы самое обычное дело – обыскать труп врага – для этого надо нажать кнопку (ПР). Так герой сможет заполучить имущество поверженного противника. У людей, как правило, можно найти оружие и доспехи, у чудовищ – части их тел и органы, которые используются для приготовления эликсиров или же продаются первому попавшемуся торговцу за несколько монет.

ВЗЛОМ СУНДУКОВ

Сундуки можно найти практически в любом месте. Обычно они заперты. Чем проще замок, тем легче его открыть (подробнее об этом рассказано в разделе «Замки»). Как только сундук или шкаф будет взломан, герой сможет забрать его содержимое: для этого надо открыть сундук ((ПР)), зайти в арсенал героя и щелкнуть левой кнопкой мыши по выбранному предмету.

КАРМАННЫЕ КРАЖИ

Когда у героя появится соответствующий навык, он сможет совершить ограбление. Для этого нужно, чтобы он незаметно приблизился со спины к человеку, который чем-то увлечен (например, слушанием новостей глашатая), затем – нажать кнопку (ПР). При этом ему важно остаться незамеченным для стражей. Используйте **мышь**, чтобы рука персонажа оказалась в кармане жертвы, и – нажмите левую кнопку мыши, когда все выемки вращающихся символов совпадут. Если все сделать правильно, фортуна непременно улыбнется герою.

ПОИСК ПРЕДМЕТОВ

Самый простой способ заработать – внимательно смотреть под ноги. Когда герою попадется нечто, заслуживающее внимания, – растения или травы для приготовления эликсиров или предметы для продажи – их можно подобрать, нажав кнопку (ПР).

ИГРА НА МУЗЫКАЛЬНОМ ИНСТРУМЕНТЕ

Как только герой научится у музыканта играть на каком-либо инструменте, он сможет развлекать жителей Анталора. Чтобы начать играть на инструменте, необходимо открыть инвентарь, выбрать музыкальный инструмент и ноты (при помощи левой кнопки мыши). Чем лучше персонаж играет, тем более щедрыми чаевыми его одаривает публика.

Для попадания в ноты следует использовать клавиши (Q) (W) (E) (R).

Замки

Во время путешествия по Анталору игрокам придется иметь дело с множеством замков, разной степени сложности. Большую часть замков можно открыть, обладая высоким навыком взлома, для других придется обязательно искать ключ. Взломать замок можно вручную – для этого существует мини-игра, или же выбрать автоматический взлом; в любом случае, без отмычки обойтись не удастся.

ЗАМОК

Взлом замка вручную (мини-игра) – перед игроком появляется изображение механизма замка – вращающиеся цилиндры. Попеременно нужно помещать отмычку в зазоры на каждом цилиндре в подходящее время, и, если все пройдет гладко, замок откроется. Чем дольше герой будет работать, тем сложнее ему сосредоточиться, а чем выше у персонажа навык взлома замков, тем тверже его рука. Время взлома обозначается в виде шкалы красного цвета в правом углу экрана взлома.

ПР – начать взлом.

Правая кнопка мыши – повернуть отмычку.

Левая кнопка мыши – просунуть отмычку в зазор на цилиндре.

Автоматический взлом замка происходит сам собой. Шансы на успех зависят от уровня навыка взлома замков и отображаются в правом нижнем углу экрана взлома.
Enter – взломать замок автоматически.



ВЗЛОМ ПРИ ПОМОЩИ МАГИИ

Персонаж, искушенный в магии, может использовать заклинание «Взлом замка». Это непростое заклинание, и для него требуется немало маны.

СИЛОВОЙ МЕТОД ВЗЛОМА

Если у героя кончились отмычки или его навык взлома замков недостаточно развит, он может вооружиться и ударить по замку. При этом важно, чтобы оружие находилось в должном состоянии. При ударе появится индикатор: если клинок мощнее замка, то взлом удастся (соответствующая информация появится на экране взлома), если нет – придется попробовать иной метод.

Порталы

Эти приспособления, изобретение которых относят к эпохе Теархов, существенно изменили ход жизни в Анталоре. Теперь они вошли в привычку. Существует несколько видов порталов.

ОБЫЧНЫЕ ПОРТАЛЫ

Соединяют две точки, находящиеся в разных областях Анталора.

ШЛЮЗОВЫЕ ПОРТАЛЫ

Односторонние порталы с определенными техническими дефектами. Как правило, путешествие с помощью подобных устройств чревато непредсказуемыми последствиями: они могут доставить героя в особо опасные места или вовсе на неизведанные территории.



ПОРТАЛЫ ТЕАРХОВ

Являются частью огромной сети, которая опутывает весь Анталор. Если у героя появится доступ к одному из таких порталов, он получит возможность пользоваться всеми другими, однако же для этого ему необходимо знать наверняка, где находится место назначения.

ПЕРЕНОСНЫЕ ПОРТАЛЫ ТЕАРХОВ



Венец технологической мысли. Эти редкие приспособления можно взять с собой. Они позволят герою быстро и безопасно перенестись в любую область Анталора, за исключением подземелий и пещер.

Алтари

Алтари, встречающиеся в различных областях Анталора, – древние культовые сооружения, посвященные четырем богам.

Молитва у алтаря поможет герою восстановить здоровье и ману, очистить его тело от яда и улучшить способности.

(ПР) – совершить молитву у алтаря.



Алтарь Азирааля. *Святилища бога огня увеличат силу героя – то, что Азирааль ценит превыше всего.*

Алтарь Малиель. Богиня воздуха поможет восстановить силу воли персонажа, если ее об этом попросить.

Алтарь Троглина. Низшее божество печется о тех, кто способен вынести тяжелые удары судьбы. Троглин всегда готов увеличить выносливость каждого, кто придет в его святилище.

Алтарь Ятолена. Бог воды покровительствует путникам. Если вознести ему хвалу, он увеличит меткость героя.

Книги



В книгах, которые будут попадаться герою во время путешествия, рассказывается множество историй о жителях Анталора и их нравах. Если найти время для чтения, можно не только узнать много интересного, но и получить немало полезных подсказок.

Техническая поддержка

Вы всегда можете получить квалифицированный ответ на технические вопросы о компьютерных и видеоиграх, выпущенных компанией «1С-СофтКлаб», обратившись в службу технической поддержки.

Чтобы специалисты оказали вам эффективную помощь, при обращении в службу поддержки необходимо иметь под рукой тексты системных сообщений об ошибках, а также подробное и точное описание проблемы, в том числе обстоятельств, при которых она возникает.

ВНИМАНИЕ: техническая поддержка не дает консультаций по прохождению игр, а также по установке брандмауэров, открытию портов и общей настройке интернет-соединения.

Контактная информация
Тел.: **+7 (495) 981-23-72** (понедельник–пятница с 9:30 до 20:00 по московскому времени).

Вы также можете отправить свой запрос по электронной почте **support@1c-softclub.ru**

В письме обязательно укажите:

* точное название приобретенного продукта;
* регистрационный номер или код для техподдержки;
* максимально подробное описание проблемы;
* конфигурацию вашего компьютера.

Перед обращением в службу технической поддержки обязательно уточните:

• марку и модель компьютера;
• марку и модель процессора;
• объем оперативной памяти;
• марку и модель видеокарты, объем видеопамяти;
• марку и модель звуковой карты;
• информацию о драйверах.

Перед отправкой письма ознакомьтесь с правилами составления обращения, представленными на странице **http://www.softclub.ru/users/support.asp**

http://www.softclub.ru
http://games.1c.ru

Быстрые команды

W – Вперед

S – Назад

A – Влево

D – Вправо

ПР – Действие/прыжок

F – Достать из ножен/убрать оружие

F1 – Арсенал: Навыки

F2 – Арсенал: Снаряжение (CRAFT)

F3 – Арсенал: Предметы

F4 – Арсенал: Алхимия (P.A.P.A.K.)

F5 – Арсенал: Магия (DEMONS)

N – Выпить эликсир здоровья

M – Выпить эликсир маны

Esc – Пауза/Меню/Призвать Око

R – Сменить набор снаряжения (левый)

T – Сменить набор снаряжения (правый)

H – Позвать лошадь

Используя в бою лук, нажать и удерживать для натяжения тетивы. Используя магию, нажать, чтобы усилить мощность заклинания.

Приблизить/отдалить

Блок
Пешком: нажать и удерживать, чтобы бежать.
Верхом: пустить лошадь в галоп.

Q – Навестись на левую цель

E – Навестись на правую цель

X – Включить/выключить режим прицельной стрельбы

Горячие клавиши, на которые можно назначить различные предметы или действия.

Откройте арсенал, нажмите клавишу от 1 до 0 и Shift, чтобы закрепить за клавишей определенное действие или предмет.

Alt + F5 – Показать панель быстрых команд 1

Alt + F6 – Показать панель быстрых команд 2

Alt + F7 – Показать панель быстрых команд 3

Alt + F8 – Показать панель быстрых команд 4

Alt + F9 – Переключение между панелями быстрых команд

Tab – Постоянный бег

(с помощью клавиши Tab можно переключаться между ходьбой и бегом)

Арсенал: открыть меню.
Используя в бою лук, нажать и удерживать для натяжения тетивы. Используя магию, нажать, чтобы усилить мощность заклинания.
Красться: нажать и удерживать, когда герой не двигается.
Карта: поставить метку.
Око: нажать и удерживать для движения.

Alt + F1 - Быстрое сохранение

Alt + F2 - Сохранить игру

Alt + F3 - Загрузить игру

Alt + F4 - Выйти из игры

F6 - Карта

F7 - Задания

F8 - «Хроники деревни»

F10 - Настройки сетевой игры

Alt + ПР - Настройки командной сетевой игры

Изменить настройки управления можно в любой момент. Откройте меню «Настройки», выберите «Управление» и переназначьте клавиши.

Геймпад Xbox 360 для Windows



Авторы

Разработка – студия Reality Pump (Краков, Польша)
Продюсирование - ZUXXEZ Entertainment (Карлсруэ, Германия)
при участии компании TopWare Interactive (Лас-Вегас, США)

ZUXXEZ Entertainment

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР
Alexandra Constandache
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР
Dirk P. Hassinger
КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА
Ion Constandache
ТЕХНИЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР
Roman Eich
РУКОВОДИТЕЛЬ ЛОКАЛИЗАЦИИ
Patricia Bellantuono
PR
Jörg Schindler
REALITY PUMP
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА И ГЛАВНЫЙ ГЕЙМДИЗАЙНЕР
Miroslaw Dymek
ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР И ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР УРОВНЕЙ
Adam Salawa
ВТОРОЙ ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР
Stan Just
ГЛАВНЫЙ ПРОГРАММИСТ
Jacek Sikora
ГЛАВНЫЙ ПРОГРАММИСТ ГРАФИЧЕСКОГО ДВИЖКА
Mariusz Szaflik
ГЛАВНЫЙ ПРОГРАММИСТ ИИ
Filip Pierscinski
ГЛАВНЫЙ ПРОГРАММИСТ ФИЗИКИ И АНИМАЦИИ
Daniel Betke
ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР ИНТЕРФЕЙСА И МЕНЕДЖЕР СБОРКИ РЕСУРСОВ
Daniel Duplaga
МЕНЕДЖЕР ИГРОВОГО КОНТЕНТА
Jaromir Krol
ГЛАВНЫЙ ПРОГРАММИСТ ЗВУКА И ИИ
Lukasz Zieba
ПРОГРАММИРОВАНИЕ ГРАФИЧЕСКОГО ДВИЖКА
Michal Drobot
ПРОГРАММИРОВАНИЕ ФИЗИКИ
Szymon Iwanski
Lukasz Zieba
ПРОГРАММИРОВАНИЕ
Piotr Brendel
Marzena Gasidlo
Ryszard Grabowski
Szymon Iwanski
Lukasz Lukasik
Pawel Markowski
Boguslaw Mista
Artur Staszczyk
Lukasz Zieba
ГЕЙМДИЗАЙНЕР
Tomasz Kozera
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ГЕЙМДИЗАЙН
Hubert Kubit
Pawel Sasko
СЮЖЕТ
Maciej Duda
Filip Kondrak
Jaromir Krol
Hubert Kubit
Ziemowit Poniewierski
Pawel Sasko
Dagmara Sitek
СЦЕНАРИЙ И ПРОРАБОТКА КВЕСТОВ
Maciej Duda
Jaromir Krol
Hubert Kubit
Pawel Sasko
ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР УРОВНЕЙ
Adam Salawa
ДИЗАЙНЕРЫ УРОВНЕЙ
Jedrzej Jedrzejewski
Michal Stelmachowicz
Michal Blasiak
КОНЦЕПТ-АРТ
Grzegorz Siemczuk
ХУДОЖНИКИ 2D-ГРАФИКИ
Wojciech Drazek
Daniel Duplaga
Przemyslaw Krystaszek
Adam Salawa
Grzegorz Siemczuk
Tadeusz Zuber
ХУДОЖНИКИ ИНТЕРФЕЙСА
Lukas Malec
Grzegorz Siemczuk
ХУДОЖНИК СПЕЦЭФФЕКТОВ
Michal Stelmachowcz
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ АРТ
Wojciech Drazek
Grzegorz Siemczuk
РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
Jaromir Krol
АНИМАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ
Slawomir Jedrzejewski
Piotr Sulek
ПРОМО-АРТ
Wojciech Drazek
Grzegorz Siemczuk
ХУДОЖНИКИ ПЕРСОНАЖЕЙ
Mateusz Chrzaszcz
Wojciech Drazek
Szymon Erdmanski
Daniel Kisiel
Michal Orkisz
ХУДОЖНИКИ ЛОКАЦИЙ
Wojciech Drazek
Szymon Erdmanski
Daniel Kisiel
Fabian Kubicki
Lukasz Lakomski
Andreas Mitko
Michal Orkisz
АНИМАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ
Slawomir Jedrzejewski
Piotr "Horn" Sulek
ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК ВИДЕО
Andrzej Kozlowski
ХУДОЖНИКИ ВИДЕО
Piotr Krysik
Piotr Markowski
Lukas Malec
ДИРЕКТОР ПО ЗВУКУ
Adam Szafranski
ВЕДУЩИЙ САУНД-ДИЗАЙНЕР
Arkadiusz Reikowski
ЗВУКОРЕЖИССЕР
Marcin Deja
MOTION CAPTURE
Marek Jeziorski
АКТЕРЫ (MOTION CAPTURE)
Piotr Krysik
Agata Slowicka
Adam Plewinski
СИСТЕМНЫЙ АДМИНИСТРАТОР
Miroslaw Burzynski
ВЕБ-ДИЗАЙНЕР
Piotr Strycharski
ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ ПО КОНТРОЛЮ КАЧЕСТВА
Tadeusz Zuber
СПЕЦИАЛИСТЫ ПО КОНТРОЛЮ КАЧЕСТВА
Tymoteusz Trzaska
Krzysztof Janeczek
ОРГАНИЗАЦИЯ БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЯ
Stan Just
Filip Szelag
БЕТА-ТЕСТЕРЫ
Matthias Mohr
Jörg Schindler
Martin Franger
Thomas Pape
Alexandre Julin
Dominique Silvey
Greta Hoffmann
Sebastian Dierkes
Marian Obermeier
Peter Schmidt
Jan Heitzer
Ewelina Baran
Patrycja Krzyspiak
Ewa Kunicka
Katarzyna Laskowska
Magda Lukasik
Marysia Pietraszewska
Anna Stepniewska
Olga Wiecek
Anna Zachara
Karol Harezlak
Wojciech Kieres
Krzysztof Jonczyk
Przemyslaw Starczynowski
Radoslaw Ratusznik
Daniel Sowa
Lukasz Jura
Radoslaw Wezowicz
Dariusz Szerenos
Mariusz Gontarski
Jakub Lasota
Marcin Polak
Jaroslaw Zydorek
Rafal Gawecki
Wojciech Leczycki
Rafal Pawlik
Mateusz Rozpedzik
Piotr Sienkiewicz
Wojciech Majka
Rafal Zlotorowicz
Maciej Polowniak
Tomasz Zub
Slawek Kozera
Dawid Kalinowski
Rafal Janusz
Dawid Dabek
Michal Tura
Grzegorz Rozkrut
Jakub Zaborowski
Lukasz Niedziolka
Tomasz Pepek
Mateusz Odroniec
Krzysztof Szajna
Michal Plis
Lukasz Malinowski
Mateusz Pietryga
Mateusz Tryk
Lukasz Pazera
Artur Justynski
Sebastian Woznicki
Michal Kolarz
Tomasz Sugalski
Marek Piatkowski
Piotr Krzysztofowicz
Mateusz Duda
Grzegorz Glans
Wojciech Kurczych
Adam Szoltys
Olaf Schab
Tomek Cybura
Aleksander Jasinski
Filip Karpinski
Tomasz Guzik
Grzegorz Egiert
Albert Knych
Jan Zuber
Kamil Grochal
Arkadiusz Rak
Mariusz Rudnik
Aleksander Tomczyk
Jakub Tomczyk
Tomasz Stachowicz
Mateusz Kubik
Danisz Szwed
Mateusz Mazur
Michal Mazur
Piotr Bodera
Piotr Zablocki
Lukasz Partyla
Karol Meczarski
Arkadiusz Czesak
Pawel Gosek
Krzysztof Aniol
Mikolaj Szynklewski
Adrian Binda
Hubert Zdrenka
Jakub Winter
Sebastian Rytelewski
Michal Bazylow
Dariusz Sieron
Bartlomiej Bohdan
Grzegorz Krup
Michal Wypych
Pawel Rzonca
Arek Lech
Michal Dybczak
Mateusz Kochanowicz
Sebastian Szczepaniak
Michal Mazurek
Michal Lemiesz
Tomek Balasinski
Sebastian Talowski
Artur Mlynski
ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ
Нашим семьям – за любовь, терпение и понимание, за все, что вы для нас делаете.

TOPWARE INTERACTIVE

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР И ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР (США)
James "I wear a million hats" Seaman
ПРОДЮСЕР И КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР (США)
Scott Cromie
ДИРЕКТОР ПО КОНТЕНТУ (США)
Devon Smith
ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР ПО КОНТЕНТУ (США)
Adam Kennedy
ДИРЕКТОР ПО PR И КОМЬЮНИТИ (США)
Jacob DiGennaro
КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА КОНСОЛЬНЫХ ВЕРСИЙ И PR (США)
Joseph Kobylinski
КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА PC-ВЕРСИИ И КОМЬЮНИТИ-МЕНЕДЖМЕНТ (США)
Angela Conant
ПОДБОР АКТЕРОВ И ЗАПИСЬ ЗВУКА
Scott Cromie
Devon Smith
ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ
Нашим женам, близким и любимым - тем, без кого не было бы ни одного мира.

THE FARM 51

РУКОВОДИТЕЛЬ РАЗРАБОТКИ
Wojciech Pazdur
АРТ-ДИРЕКТОР
Kamil Bilczynski
КОНЦЕПТ-АРТ
Marek Madej
ХУДОЖНИКИ ЛОКАЦИЙ
Tomasz Knopik
Michal Moska
Katarzyna Pazdur
Jan Siomin
Piotr Szwach
Sebastian Steplewski

ТЕХНИЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР
Sebastian Tworek
ДИЗАЙН УРОВНЕЙ
Damian Grocholski
Bartosz Miha
Marcin Kazmierczak
Jaroslaw Kulik
Tomasz Widenka
Artur Kolacz
Wojciech Wrzalik
ИГРОВЫЕ ВИДЕОРОЛИКИ
Przemyslaw Pomorski
Jaroslaw Zielinski
Kamil Boczkowski
АКТЕРЫ (MOTION CAPTURE)
Stanislaw Mederek
Przemyslaw Pomorski
МУЗЫКА
ОРИГИНАЛЬНЫЙ САУНДТРЕК
Borislav Slavov (Glorian)
Victor Stoyanov
МУЗЫКАЛЬНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ
Borislav Slavov (Glorian)
ОРКЕСТРОВКА
Victor Stoyanov
СТРУННЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ
Borislav Slavov
Ivo Petrov
СКРИПКА
Boyana Zhelyazkova
ФЛЕЙТА
Ivo Paunov
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОРКЕСТРОВКА
Georgi Andreev
Азиатские темы являются собственностью Spectrasonics Heart of Asia.

ЛОКАЛИЗАЦИИ
РУССКАЯ ВЕРСИЯ
Компания "1С-Софтклаб"
МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА
Светлана Тарасова
РЕДАКТОРЫ
Евгения Алексеева
Светлана Тарасова
ЗАПИСЬ ЗВУКА
Студия "Байкал"
ПОДБОР АКТЕРОВ
Анастасия Бирюкова
Владимир Кочетков
ЗВУКОРЕЖИССЕРЫ
Анастасия Бирюкова
Владимир Кочетков
ГЛАВНЫЕ РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ:
Герой – Александр Коврижных
Гандохар – Андрей Ярославцев
Кира – Дарья Фролова
Дар Фа – Ольга Зубкова
Королева драконов – Елена Соловьева
Сордагон – Сергей Пинчук
Мираж – Алексей Колесников
Айдан – Константин Карасик
Юная Налия – Елена Кищик
Рогдор – Александр Новиков
А ТАКЖЕ
Марина Бакина
Андрей Бархударов
Денис Беспалый
Юрий Деркач
Александр Груздев
Михаил Данилюк
Александр Дзюба
Диомид Виноградов
Александр Головчанский
Александр Гришин
Олег Куценко
Николай Лазарев
Денис Некрасов
Никита Прозоровский
Светлана Старикова
Валерий Сторожик
Дмитрий Филимонов
Олег Форостенко
Илья Хвостиков
Сергей Чихачев
Татьяна Шитова
ТЕСТИРОВАНИЕ
Сергей Егоров
Дмитрий Климонтов
Андрей Шумаков
Александр Шишов
УПАКОВКА И РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
Анна Ганулич
Алевтина Лабюк
Виктория Черкасова

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:
Михаилу Волкову
Андрею Зеленову
Олегу Зеликману
Игорю Морозу
Алексею Пастушенко
Андрею Хандожко

НЕМЕЦКАЯ ВЕРСИЯ
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА
Patricia Bellantuono
ПЕРЕВОД
Martin Franger
Greta Hoffmann
Jörg Schindler
Matthias Mohr
Thomas Pape
ЗАПИСЬ ЗВУКА
Blackbox Studio (TopWare Interactive)
ИНЖЕНЕР ЗВУКОЗАПИСИ
Sebastian Dierkes
ПОДБОР АКТЕРОВ
Patricia Bellantuono
Martin Franger
РЕЖИССЕР ЗВУКОЗАПИСИ
Patricia Bellantuono
КООРДИНАТОР
Peter Schmidt
РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ:
Thomas Albus
Johannes Berenz
Crock Krumbiegel
Joachim Kaps
Karin David
Kaspar Eichel
Tanja Geke
Peter Groeger
Clemens Grote
Kim Hasper
Peter Houska
Nora Jokhosha
Brigitte Korn
Katharina Koschny
Florian Krüger-Shantin
Norman Matt
Robert Missler
Milan Pesl
Gerhard Piske
Shandra Schadt
Tilo Schmitz
Reiner Schöne
Christian Schult
Oliver Siebeck
Martina Treger
Angela Wiederhut
Hans-Jürgen Wolf
Dietmar Wunder
ГЛАВНЫЕ РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ:
Dietmar Wunder - Hero
Martina Treger - Kyra
Reiner Schöne - Gandohar
Crock Krumbiegel - Young Gandohar
Tanja Geke - Dar Pha
Katharina Koschny - Cassara
Tilo Schmitz - Rogdor
Clemens Grote - Sokaris
Oliver Siebeck - Sordahon
Nora Jokhosha - Reesa
Christian Schult - Mirage
Johannes Berenz - Aidan
Angela Wiederhut - Nalia
Brigitte Korn - Nalia the Witch
Robert Missler - Kaineth

ФРАНЦУЗСКАЯ ВЕРСИЯ
Fabrice Brunon
Ludovic Hebig
Madeleine Jaoul
Thierry Renon
Elsa Favette
Benoît Leroy
Jacques "The Old Bear" Kerdraon
ЗАПИСЬ ЗВУКА
Pit Stop Productions Ltd.
РЕЖИССЕР ЗВУКОЗАПИСИ
Yasmin Shah
ИНЖЕНЕР ЗВУКОЗАПИСИ
Richard Jack Guy
РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ
Emmanuel Avena
Richard Bartolini
Marc Bertolini
Jonathan Burteaux
Philippe Capelle
Philippe Catoire
Cedric Colas
Valeriane de Villeneuve
Rudy Galiffi
Rachel Garner Smith
Olivier Groux
Joakhim Latzkototh
Marc Legall
Marie Christine Letort
Raphael Lutran
Bernard Malaka
Jean Marie Marrier
Jean Pierre Morgand
Frederic Moulin
Marie Perrin
Lenou Petsilas
Emmanuelle Rinen
Jaques Emmanuel Rousselon
Yasmin Shah
Vincent Talon
Valerie Thoumire
Yan Vagh
Agnes Wilette
Gilles Wolff
ГЛАВНЫЕ РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ
Olivier Groux – Hero
Philippe Capelle – Gandohar
Marie-Christine Letort – Kyra
Rachel Smith – Dar Pha
Yasmin Shah – Cassara
Joakhim Latzkototh – Sordahon
Jean Marie Marrier – Mirage
Yan Vagh – Aidan
Valeriane de Villeneuve – Young Nalia
Jean Marie Marrier – Rogdor

ПРИ УЧАСТИИ
Olivier Groux
Philippe Capelle
ВТОРОЙ ЗВУКОРЕЖИССЕР
"Charlie"

ИТАЛЬЯНСКАЯ ВЕРСИЯ
Francesca Pezzoli (GIT)
Raffaella Brignardelli
Mirella Soffio

ИСПАНСКАЯ ВЕРСИЯ
Maria Rossich
Paquita Martín
Carlos Montilla

АНГЛИЙСКАЯ ВЕРСИЯ
ЗАПИСЬ ЗВУКА
Gregg Jonasson / Agile Entertainment
РЕЖИССЕР ЗВУКОЗАПИСИ
Andrew Grant
МЕНЕДЖЕР ЗВУКОЗАПИСИ
Magali Etor
ОБРАБОТКА ЗВУКА
Aldo Tirelli
МЕНЕДЖЕР ПО ПРОИЗВОДСТВУ
Eric Webb
ПОДБОР АКТЕРОВ
Total Casting
ДИРЕКТОР ПО ПОДБОРУ АКТЕРОВ
Helene Rousse
ЗАПИСЬ ЗВУКА
Agile Sound Studio
ИНЖЕНЕРЫ И РЕДАКТОРЫ ЗВУКОЗАПИСИ
Scott Lucier
Jason Turiff
Kiril Travinski
ГЛАВНЫЕ РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ
Alden Adair – Hero
Shantelle Canzanese – Dar Pha
Melanie Kastner – Reesa
Colin Paradine – Aidan the Hunter
Carey Wass – Sokaris
Bruce Edwards – Ghortarius
Richard Corell – Rogdor
Andrew Grant – Nortar
Freya Ravensburgen – Doctor Annaya
John Palmieri – Gandohar
Clinton Lee Pontes – Gorlag
Esther Maloney – Old Nalia the Witch
Sandra Pascuzzi – Cassara
РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ
Ty Kostyk
Luke Marty
Rodrigo Fernandez
Ian Roningen
Sandra Beckles
Gordon Beckles
Peter Mac Laren
Fleur Jacobs
Holly Greene
Peter Higginson
Anne Harper
Ken Morgan
Frank Longo
Cathy Young
Alan Leyland
Devon Richards
Frances StecykPeter
Gilbert Cotton
Clayton Nemrow
ПРИ УЧАСТИИ
Audio-Machinery
Berlin
ОТДЕЛЬНОЕ СПАСИБО
Bernd Rack
Caroline Conneely
Roman Foltz, for his patience
Jan Heitzer
Mathilde Hoffmann
Alexandre Julin
Holger Leopold
Tobias Metze
Peter Schmitt
Mandy Schultheiss
Dominique Silvey
Uwe Stoeßer
Thomas Pape
Mateusz Andrzejewicz
Oliver Erichsen
Milo Hartnoll
Przemyslaw Kozlowski
John Legend
РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
ШРИФТЫ И ОБЛОЖКА
AC Enterprises
АВТОР ОРИГИНАЛЬНОГО ТЕКСТА
Jaromir Król

© 1999-2010 by Zuxxez Entertainment AG. Two Worlds, Two Worlds II, Reality Pump, Zuxxez and TopWare Interactive are trademarks and/or registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG. All rights reserved.

Лицензионное соглашение и ограниченная гарантия

ВАЖНО: Внимательно прочитайте настоящее Лицензионное соглашение.

Настоящее Лицензионное соглашение с конечным пользователем (далее «Соглашение») представляет собой правовое соглашение между вами, с одной стороны, и компанией ZUXXEZ Entertainment AG (далее «компания Zuxxez» или «Мы») касательно программного обеспечения игрового назначения, указанного выше, которое включает компьютерную программу, сопутствующий носитель, материалы и прочую документацию, вместе с любыми обновлениями программного обеспечения оригинальной игровой программы, предоставленного вам (далее «Программный продукт» или «Программа»).
Данный Программный продукт защищен законодательством и международными договорами об авторском праве и иной интеллектуальной собственности. Программный продукт предоставляется по лицензии, а не продается. Мы готовы предоставить вам лицензию на использование Программного продукта лишь на условиях настоящего Соглашения. Пожалуйста, внимательно прочитайте следующие условия лицензии. Если вы согласны с ними, нажмите кнопку «Принять условия соглашения» во время установки, после чего Программный продукт будет установлен на ваш компьютер. Если вы не принимаете условия настоящего Соглашения, нажмите кнопку «Отказаться принимать условия», и Программный продукт не будет установлен на ваш компьютер. Если вы не принимаете условия настоящего Соглашения, просим вас вернуть неиспользованный диск вместе с упаковкой и документацией по месту приобретения, где вы получите обратно сумму, уплаченную за Программный продукт. Поставщик оставляет за собой право без ущерба для ваших законных прав, которые не ущемляются, удержать часть уплаченной суммы при возврате, если возвращаемый диск, упаковка или документация были тем или иным образом повреждены.

1. АВТОРСКИЕ ПРАВА
Программа защищена законодательством об авторских правах и международными договорами, а также другими законами и договорами об интеллектуальной собственности. Все названия и авторские права на Программу (включая, но не ограничиваясь этим, любые изображения, фотографии, анимационные объекты, видео, музыку, текст и приложения, включенные в Программу) и любые печатные материалы, прилагаемые к Программе, принадлежат компании Zuxxez или ее лицензиарам.

2. ПРЕДОСТАВЛЕНИЕ ЛИЦЕНЗИИ
Программа не продается вам, а предоставляется по лицензии на условиях, изложенных в настоящем Соглашении. Компания Zuxxez предоставляет вам ограниченную, личную, неисключительную лицензию на использование Программы способом, описанным в документации для пользователя. Компания Zuxxez оставляет за собой все права, явно не предоставленные вам по настоящему Соглашению.

Разрешенное использование
а) устанавливать и использовать Программный продукт на одном компьютере, находящемся под вашим контролем и соответствующем спецификациям, изложенным в руководстве, для вашего личного бытового пользования;
б) переносить Программный продукт с одного компьютера на другой, при условии, что одновременно он будет использоваться только на одном компьютере;
в) передавать Программный продукт (вместе со всей документацией) и все свои права по настоящему Соглашению другому лицу, при условии, что такое лицо согласилось соблюдать положения настоящего Соглашения и что вы одновременно передаете любые разрешенные копии Программного продукта, которые могли быть созданы вами, тому же лицу или уничтожаете все непереданные копии. Если такой получатель не принимает изложенные условия, тогда действие настоящего Соглашения автоматически прекращается.
Все права, явно не предоставленные по настоящему Соглашению, сохраняются за компанией Zuxxez и ее лицензиарами в степени, допустимой законом. Ваши права на пользование Программным продуктом по настоящему соглашению предоставляются исключительно при условии соблюдения вами положений настоящего соглашения.

Ограничения
а) Вы не имеете права удалять или маскировать любые уведомления об авторских правах, товарных знаках и других правах собственности на Программе или прилагаемых печатных материалах.
б) Вы не имеете права выполнять декомпиляцию, инженерный анализ, дизассемблирование Программы или иным образом восстанавливать ее исходный код.
в) Вы не имеете права копировать, сдавать в аренду или лизинг, сублицензировать, публично воспроизводить Программу, создавать производные произведения на основе Программы (иначе как в той степени, которая явно разрешена в разделе "Редактор и пользовательское содержимое" настоящего Соглашения или другой документации, прилагаемой к Программе) или иным образом использовать Программу для получения дохода.
д) Вы не имеете права передавать Программу в электронном виде с одного компьютера, консоли или другой платформы на другую или по сети.
в) Вы не имеете права использовать резервную или архивную копию Программы для каких бы то ни было целей, кроме замены исходного экземпляра в случае, если последний будет уничтожен или поврежден.

3. ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Процедура обращения в службу технической поддержки и контактная информация содержится в руководстве пользователя.

4. РЕДАКТОР И ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ КОНТЕНТ
Если данная Программа включает в себя функциональность, которая позволяет вам модифицировать Программу или создавать новый контент (далее "Редактор"), вы можете использовать такой Редактор для создания модификаций или улучшений Программы, включая создание новых уровней (далее все такие модификации или улучшения совокупно именуются "Пользовательский контент"), при условии соблюдения следующих ограничений. Ваш Пользовательский контент: (1) должен функционировать только с полной, зарегистрированной копией Программы; (2) не должен содержать модификаций любых исполняемых файлов; (3) не должен содержать материалов оскорбительного, клеветнического или иного противозаконного содержания, скандальных или нарушающих право любой третьей стороны на охрану частной жизни; (4) не должен содержать каких бы то ни было товарных знаков, защищенных авторским правом работ или иной собственности третьих сторон; (5) не должен использоваться вами для получения дохода, включая, но не ограничиваясь этим, предоставление такого Пользовательского контента для продажи или в рамках услуг платной игры или разделения времени.

5. ПРЕКРАЩЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ СОГЛАШЕНИЯ
Настоящее Соглашение имеет силу вплоть до прекращения действия. Вы можете прекратить действие настоящего Соглашения в любой момент, уничтожив Программу. Соглашение автоматически прекращает свое действие без уведомления при нарушении Вами любых положений настоящего Соглашения. Все положения настоящего Соглашения касательно гарантий, ограничения ответственности, судебной защиты и убытков сохраняют силу и после прекращения его действия.

6. ПРАВО СОБСТВЕННОСТИ
Вам принадлежит только носитель, на который записан Программный продукт. Компания Zuxxez и/или ее лицензиары в любой момент сохраняют за собой право собственности на Программный продукт в том виде, в котором он записан на носителе, и на все последующие его копии, независимо от формы, в которой они сделаны.

7. ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ И ИСКЛЮЧЕНИЯ
7.1 Ограниченная гарантия
Компания Zuxxez гарантирует первоначальному покупателю Программного продукта, являющемуся потребителем, что носитель, на котором записан Программный продукт, не обнаружит дефектов материала и сборки в течение девяноста (90) дней с даты приобретения.
Совокупный объем ответственности компании Zuxxez согласно настоящей ограниченной гарантии, по единоличному выбору компании Zuxxez, представляет собой либо (1) возврат уплаченной цены покупки, либо (2) бесплатные ремонт или замену Программного продукта, не соответствующего настоящей ограниченной гарантии, при условии, что вы возвращаете его в первоначальном состоянии по месту покупки с приложением копии кассового чека.
7.2 Ограниченная гарантия согласно параграфу 7.1 выше теряет силу, если несоответствие ей Программного продукта вызвано несчастным случаем, злоупотреблением или использованием не по назначению. Гарантия на любой заменяющий Программный продукт предоставляется на оставшийся срок первоначального срока гарантии или на 30 дней в зависимости от того, какой из двух сроков больше.
7.3 Ограниченная гарантия, изложенная в настоящем параграфе, не влияет на ваши законные права, которые могут меняться в зависимости от юрисдикции.
7.4 При условии изложенной выше ограниченной гарантии, настоящий Программный продукт предоставляется на условиях "как есть", без каких бы то ни было гарантий. В максимальной степени, разрешенной действующим законодательством, компания Zuxxez и ее лицензиары отказываются от любых других заверений, гарантий, условий или иных положений, как явных, так и подразумеваемых, включая, но не ограничиваясь этим, неявные гарантии и/или условия товарности и применимости для определенной цели, касательно настоящего Программного продукта и каких бы то ни было его частей. Без ущерба для общности вышеизложенного, компания Zuxxez не гарантирует безошибочности настоящего Программного продукта.
7.5 Кроме того, в максимальной степени, допустимой действующим законодательством:
а) Компания Zuxxez и ее лицензиары ни при каких обстоятельствах не несут ответственности за какой бы то ни было ущерб и убытки (включая, но не ограничиваясь этим, прямой, косвенный или случайный ущерб, ущерб здоровью, потерю прибылей, прерывание бизнеса, потерю информации или любые иные подобные потери), возникающие вследствие использования или невозможности использования настоящего Программного продукта, даже если компания Zuxxez была предупреждена о возможности такого ущерба или убытков.
б) в любом случае, максимальная совокупная ответственность компании Zuxxez и ее лицензиаров в отношении настоящего Соглашения или использования либо попытки использования настоящего Программного продукта ограничена суммой, фактически уплаченной вами за настоящий Программный продукт.
7.6 Ничто в настоящем Соглашении не ограничивает ответственности компании Zuxxez перед вами за халатность, приведшую к смерти или ущербу здоровью.

8. ПРИМЕНИМОЕ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО
Настоящее Соглашение должно регулироваться и толковаться в соответствии с законодательством Европейского Сообщества и Федеративной Республики Германии, за исключением положений конфликта законодательств. Все судебные споры, возникшие вследствие настоящего Соглашения или связанные с ним, должны рассматриваться исключительно судами ФРГ, и Вы соглашаетесь признать юрисдикцию судов ФРГ по вопросу любых таких разбирательств.

9. РАЗНОЕ
В случае если любое положение или часть настоящего Соглашения будут признаны незаконными, недействительными или неприменимыми по любой причине, они отделяются и никоим образом не влияют на действительность, законность и применимость остальных положений Соглашения. Настоящее Соглашение представляет собой полное соглашение между вами и компанией Zuxxez касательно Программы и ее использования.